

## Kahdennukset

Ennen kuin siirryn varsinaiseen aiheeseen, on tarpeen selvittää, mitä tarkoitetaan termillä ”kahdennus” ja varsinkin, mitä en tarkoita. Ainakin kahteen, tai oikeastaan kolmeen termiin on tehtävä pesäero, ja ne ovat ”välitön kahdennus”, ”uraus” ja ”linjanraivaus”.

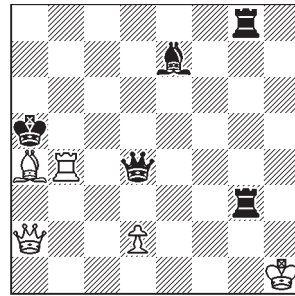
### Välitön kahdennus

Tapanani on ollut lähteä liikkeelle historian aamuhämäristä, niin nykyin. Tehtävän **K01** houkutukset ovat 1.Lc6+? Kxb4 2.Da4+ Kc5 3.Db5+ Kd6 4.? ja 1.Le8+? Kxb4 2.Da4+ Kc5 3.Db5+ Kd6 4.Dc6+ Ke5 5.?, eli oikea valinta-alkusiirto on **1.Ld7+!** Kxb4 2.Da4+ Kc5 3.Db5+ Kd6 4.Dc6+ Ke5 5.De6+ Kf4 6.Df5#. Alkusiirto 1.Ld7+ on ennakkokahdennus, mutta se ei muuta itse asiaa eli sitä, että vD siirtyy samalle linjalle kuin vL, eli linjanappula **a** (vL) avaa (”uraa”) linjan toiselle linjanappulalle **b** (vD) siirtymällä linjaa pitkin niin, että **b** voi seurata sitä, ja **a** tukee **b**:tä. Tässäkin tehtävässä on kahdennus, mutta siitä puuttuu yksi tärkeä ainesosa.

### Bristol-uraus

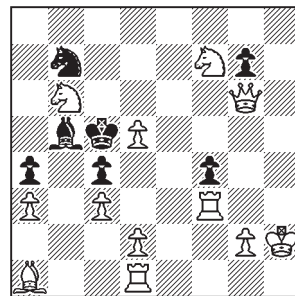
Tehtävä **K02** on hiukan tuoreempi ja varmaan useimmille lukijoille tuttu. Alkusiirto **1.Th1!** luo siirtopakon, ja tehtävässä on oikeastaan vain yksi muunnelmä: 1.- Ld7[e8] 2.Db1

### K01. August d'Orville 131. Problèmes, Nürnberg 1842



6# 5+5

### K02. Frank Healey 1. palk\*. BCA-turn., Bristol 1861



3# 12+7

(3.Db4#) Lb5 3.Dg1#. Kyseessä on kuuluisa Bristol tai Healey, kaikkien urausten prototyyppi. Myös tässä linjanappula uraa toiselle tietä, suurin ero d'Orvillen tehtävään on, että uraava nappula ei tue jäljessä tulevaa nappulaa. Tässä siis uraussiirto on "puhdas", koska sillä on ainoastaan linjan raivaava tehtävä.

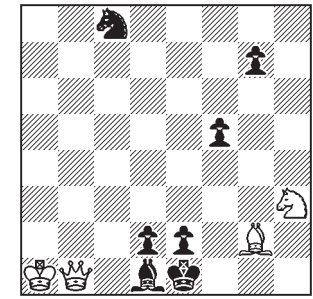
### Loydin uraus tai linjanraivaus

Myös **K03** on useille tuttu. Alkusiirto **1.La8!** uhkaa 2.Db7 ~ 3.Dh1#, joka onkin päämuunnelmä. Sivumuunnelmia ovat 1.- Kf1 2.Dxf5+ ja 1.- R~ 2.Db6. Alkusiirto 1.La8! ja sitä seuraava 2.Db7 ja 3.Dh1# ovat esimerkkinä ns. Loydin linjanraivauksesta – tai Loyd-urauksesta, jota nimitystä myös näkee: linjanappula **a** siirtyy linjaa pitkin ylittäen kriittisen ruudun, jotta toinen linjanappula **b** voi siirtyä teemalinjalle ja edelleen samaa linjaa pitkin nappulan **a** tulosuuntaan ja niin, että nappula **a** ei tue **b**:tä, vaan pelkästään vapauttaa linjan sen käyttöön. Kriittinen ruutu on tässä b7. Jos Healeyn tehtävästä puuttuisi vLa1 ja vK olisi ruudussa h1, tehtävä ratkeaisi siirrolla 1.Ta1! – ja edessämme olisi Loydin linjanraivaus. Oleellinen ero on siinä, tekeekö uraava nappula urattavalle tietä tulo- vai menosuuntaansa.

### Konstruktioista

Pieni välihuomautus: tehtäviä tulee arvioida syntyäikansa taustaa vasten. d'Orvillen tehtävässä silmään pistävät tietysti mustan julmetut uhkaukset. Niillä on ainakin varmistettu tehtävän korrektilisuus, jonka olisi voinut varmistaa muullakin tavalla näkemällä vaivaa, sillä kaikki eivät d'Orvillenkään aikana enää sallineet mustan vahvoja uhkauksia alkuasemassa.

### K03. Samuel Loyd 45. Cincinnati Dispatch 5.9.1858

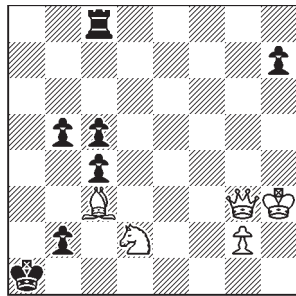


3# 4+7

Mansubi-tyyppisten K-jahtien aika oli menossa ohi. Lieventävä seikka on, että laatijat eivät olleet niin tietoisia muiden teoksista kuin nykyään, sillä esimerkiksi shakkipalstoja ja varsinkin -lehtiä oli hyvin harvassa. d'Orvillen tehtävässä kiitosta ansaitsevat toki houkutukset 1.Lc6+? ja 1.Le8+?.

Sen sijaan on merkittävää, että en ole törmännyt Healeyn tehtävän konstruktion kritiikkiin. Parhaimpiin aikalaistehtäviin verrattuna tehtävän rakenne on karmea. Parantaminen käynnäin yksinkertaisesti: vTf3 = vLf3, vRb6 = vsb6, sitten koko asema askel vasemmalle, jolloin päästään eroon kolmesta nappulasta, ja lopuksi vK h1:een. Nappulaluku 10+6, ja kaksi yövartijapuseeria pois! Ratkaisu 1.Tg1! Lc7[d8] 2.Da1 La5 3.Df1#. Nykyään on helppoa laatia koneen avulla parempia versioita, mutta ei tähän 3#-tehtävään konetta olisi tarvittu, vain pari kelpo ratkaisijaa, joita niitäkin jo tuolloin oli.

**K04. Henry Turton**  
v. III. *London News* 6.9.1856



3# 5+7

Toki laatijalla syynsä oli: näyttihän ratkaisu (kai?) näin yllättävämältä, mutta ei tarvitse kuin verrata tätä Bristol-urausta 17-vuotiaan Loydin eleganttiin luomukseen, niin, no, jätän asian päätettäväksenne, kuten amerikkalaiset sanoisivat.

**Turton**

Edelleen samoilta ajoilta on peräisin tehtävä **K04**, joka vihdoinkin havainnollistaa sitä, mitä tarkoittaa kahdennus (engl. doubling; saks. Verdoppelung). Ratkaisu päämuunnelmiseen kulkee näin: **1.Lh8!** (2.Da3#) b4 2.Dg7 uhaten sekä 3.Dxb2# että 3.Da7# ja nyt 2.- Ta8 3.Dxb2#. Aiheemme kannalta epäoleellisia ovat muunnemat 1.- Ta8/c3/Ka2 2.D[x]c3.

Tässä tehtävässä linjanappula **a** ylittää kriittisen ruudun g7, johon toinen, samankulkuinen nappula **b** siirtyy joko luoden mattiuhan tai tehden

matin linjaa pitkin niin, että nappula **a** tukee sitä. Tämä tehtävä on ns. Turton-kahdennusten prototyyppi. Alun perin tehtävässä oli sivuratkaisu 1.Lb4 (1.- cxb4/b1D/b1R 2.Dg1+/Da3+/D~1), minkä vuoksi oli tarpeen lisätä vsg2, ja lyhytuhka on harmillinen, mutta muutoin sommitelma on puhdas, sillä vL:n on mentävä juuri h8:aan asti, koska muut siirrot samalle linjalle kumoutuvat puolustukseen 1.- b4! Yllä olevaa kuvausta on vielä täsmennettävä siten, että nappula **a** on heikompi ja nappula **b** vahvempi.

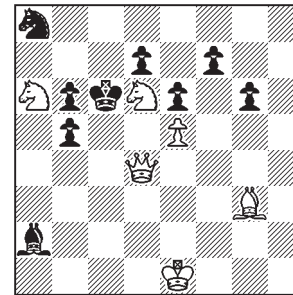
Kahdennuksella on siis seuraavat tunnusmerkit: 1) linjanappula **a** ylittää kriittisen ruudun; 2) toinen samankulkuinen nappula **b** siirtyy kriittiselle ruudulle samalle linjalle edellisen kanssa ja 3) nappula **b** tekee matin tai toteuttaa muun uhkauksen teemalinjaa pitkin niin, että nappula **a** tukee sitä.

Yhteenvedo: K01 ei ole tarkoitamaani kahdennus, koska teemalinjalla ei tapahdu kriittistä siirtoa, K02 ja K03 siksi, että teemanappulat eivät tue toisiaan.

**Loyd-kahdennus**

Idean voi toteuttaa myös niin, että vahvempi nappula tekee kriittisen siirron ja tukee heikompa, kuten Loyd samana vuonna tehtävällä **K05** osoitti. Lähdetiedot johtuvat siitä, että laadintakilpailun julistanut *Saturday Courier* lakkasi ilmestymästä ennen tuomion

**K05. Samuel Loyd**  
25. *NY Clipper*, lokak. 1856  
1. palk. *NY Saturday Courier* 1856



4# 6+9

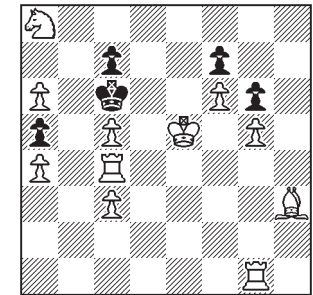
julistamista, joten toimittaja jatkoi kilpailua uudessa lehdessä, jonka shakkipalsta ilmestyi sitten peräti 50 vuotta!

Tehtävän K05 mottona oli ”A bold attempt is half success”, mikä ainakin tämä tehtävän kohdalla piti paikkansa. Varmasti silloista lukijakuntaa yllättänyt ratkaisu on **1.Dg1!** ~ 2.Lf2 Kd5 3.Lxb6 (4.Dc5#) Kxe5 4.Dd4#, ja yllättää se nykylukijankin, jos ei ole tehtävää nähnyt. Vahvemman nappulan vetäytymisen kriittisen ruudun f2 yli teemalinjalla taaksepäin motivoi se, että sen suurempaa voimaa tarvitaan viemään mattisommitelma päätökseen.

**Brunner-kahdennus**

Voivatko teemanappulat sitten olla samanvahvuiset, eivät vain samankulkuiset? Puoli vuosisataa vierähti, ennen kuin sveitsiläinen Erich Brunner

**K06. Erich Brunner**  
*Akademische Monatsheft für Schach*  
1910



3# 11+5

tehtävällä **K06** näytti, että sekin käy päinsä. Koetelmat 1.T~4? Kxc5 2.Tgg4 Kc6 3.Tc4+ Kd7! jättävät mK:lle pakoruudun, joten ainoa oikea tie on **1.Th4!** Kxc5 2.Tgg4 Kc6 3.Tc4# – ja pakoruutu d7 on suojattu.

Teemanimikkeistä sen verran, että kaksi jälkimmäistä teemaa kantavat myös nimiä Loyd-Turton ja Brunner-Turton. Koska pidän Turtonin sommitelmaa ns. peruskahdennuksena (eli Turton = kahdennus), katson, että Loyd- ja Brunner-kahdennus riittävät. Tämä huomautus vain siltä varalta, että ulkomaisissa lähteissä tulee esim. muoto ”Brunner-Turton” vastaan.

Jos Brunner-kahdennuksen vielä määrittelee, niin siinä linjanappula **a** siirtyy linjaa pitkin kriittisen ruudun yli, jotta toinen samankulkuinen ja -arvoinen nappula **b** voi siirtyä kriittiselle ruudulle ja tehdä matin tai uhata mattia samaa linjaa pitkin niin, että nappula **a** tukee sitä.

## Zepler-kahdennukset

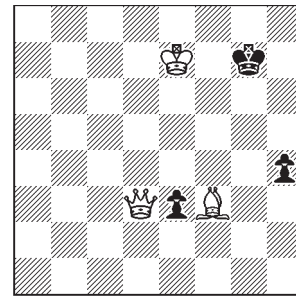
Kahdennukset jakautuvat kahteen päätyyppiin: 1) Turton-tyyppisiin ja 2) Zepler-tyyppisiin. Niiden oleellinen ero on siinä, että Turton-tyyppisissä kahdennuksissa nappula **a** siirtyy taaksepäin ja nappula **b** sen eteen, kun taas Zepler-tyyppisissä nappula **a** siirtyy eteenpäin ja nappula **b** sen taakse. Kummassakin tapauksessa ylitetään kriittinen ruutu ja taaempi nappula tukee etummaista.

Zepler-kahdennuksen perustyyppi on se, jossa vahvempi siirtyy ensin linjalla eteenpäin, minkä jälkeen heikompi siirtyy taakse tukemaan vahvempaa. Tehtävä **K07** on taloudellisimpia ja samalla mahdollisesti varhaisimpia esityksiä. Tehtävässä on houkutus 1.Ld1? e2 (1.- Kh6 2.Kf6) 2.Lc2 e1D+!, johon palaamme myöhemmin, ja ratkaisu on **1.Df5!** e2 2.Le4 Kh6 3.Dg6#.

Tehtävä **K08** on taas varhaisimpia Zepler-Loyd-kahdennuksia, eli heikompi nappula siirtyy ensin linjaa pitkin kriittisen ruudun yli ja vahvempi tulee sen jälkeen tukemaan heikompiä. Koetelman 1.Dc3? kumoaa kiinnitys 1.- Tg3! Niinpä ensin **1.Tc5!** uhaten temaattisesti 2.Dc3 (siirto kriittiselle ruudulle) ja 3.Txc7#. Sivumuunnelmat antavat vD:n toimia muualla ja selittävät, miksi vT:n on mentävä juuri c5:een: 1.- e3 2.Df3 & 3.Db7# ja 1.- f3 2.Df1 & 3.Da6#.

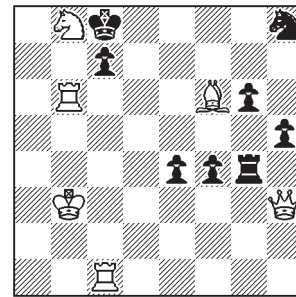
Varhaisin Zepler-kahdennus on yllättäen ns. Brunner-Zepler, joka ei ole kummankaan laatima, mutta som-

### K07. Franz F. Palatz v. *La Vie Rennaise* 1931



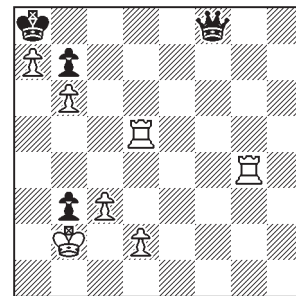
3# 3+2

### K08. Rafael Kofman *Die Schwalbe* 1935



3# 6+8

### K09. Franz Sackmann *Deutsche Schachblätter* 1910



4# 7+4

mitelma on nimetty myöhemmin, kun nomenklatuuri on alkanut muotoutua, ja on haluttu säilyttää teemanimikkeissä johdonmukaisuus. Siinä siis kahdennus tapahtuu kahden samankulkuisen ja -arvoisen nappulan tekemänä. Tehtävä **K09** poikkeaa hiukan sisällöltään edellisistä, sillä siinä on kysymys T-parin taistelusta uhrautumaan pyrkivää mD:a vastaan. 1.Tgd4? Dd6! 2.Td3 Dxd5, 1.Tdg5? Dg7! 2.Tg6 Dxd6, 1.Td7? Dh8! 2.Tdg7/Tgd4 Dxd4.

Edellä mainitut kahdennukset eivät toimi, sillä mD pääsee aina edulliseen oppositioasemaan tai/ja uhrautumaan sitä seuraavin patein, mutta **1.Tg7!** De8 2.Tdg5! & 3.Tg8 ja (tai 1.- Dc8 2.Tdg5! Dxc3+ 3.Kxc3) 1.- Dh8 2.Tgd7! Dxc3+ 3.Kxc3 ratkaisee.

Brunner-Zeplerkin voidaan esittää 3-siirtoisena, mutta Sackmannin tehtävässä 4#-tulkinta on muun temaattisen sisällön vuoksi (tai ansiosta) perusteltu, jopa välttämätön. On tärkeää huomata, että vaikka parin muunnelman loppuvaiheessa 2.- Dxc3+ 3.Kxc3 ei taaemman tornin voimaa enää tarvita, se on kuitenkin ollut välttämätön sommitelman alkuvaiheessa.

## Terminologiaa

Turton-tyyppisiä sommitelmia nimitetään myös *kriittisiksi*, koska tukeva nappula ylittää ensin kriittisen ruudun, johon tuettava nappula siirtyy. Zepler-tyyppisiä kahdennuksia taas kutsutaan *metakriittisiksi*, koska tuet-

tava nappula ylittää ensin kriittisen ruudun, johon tukeva nappula siirtyy.

Sitten molemmista kahdennuksista on vielä niin sanottuja *perikriittisiä* muotoja eli peri-muotoja, joissa kahdennukseen osallistuvista nappuloista ensimmäinen sijaitsee jo valmiiksi kriittisessä ruudussa (tai siirtyy siihen), ja toinen linjanappula ylittää kriittisen ruudun rinnakkaista linjaa pitkin lopuksi siirtyen joko ensimmäisen eteen tai taakse, sommitelmasta riippuen.

Yhdessä aiemmista artikkeleistani suosittelin latinalaisperäisen etuliitteen *peri-* korvaamista suomenkielisellä vastineella 'kierto-', joka on tässäkin yhteydessä hyvä vaihtoehto, eli perikriittiset muodot ovat kiertomuotoja.

## Perikriittisiä eli kiertokahdennuksia

Tehtävän K07 houkutuksessa esiintyy peri-Turton, jossa heikompi nappula (vL) kiertää kriittisen ruudun (d3) asetuen lopuksi samalle linjalle vahvemmän taakse.

**K09**:ssä esiintyy myös perikriittinen Brunner-kahdennus, jossa nappulat ovat samanarvoisia: **1.Tg7!** Dh8 2.Tgd7 Dxc3+ 3.Kxc3 jne.). Annan kuitenkin myös tehtävän **K10** havainnollistamaan teemaa. Valkean pyrkimys

on kahdentaa T:t b-linjalle ja/tai ajaa mL pois mattiuhkausten avulla suojaamasta ruutua b8 ja lopulta ruutua a7. Yritys 1.Tc5? f6! (1.- Ld6 2.Txh5 = 4#) 2.Tcb5 c6 3.Tb7, mutta musta pelaakin 2.- c5! 3.Tb7 cxb4 4.? Oikein on yllättäen **1.Tc3!** joka uhkaa kiertokahden- nusta 2.Tcb3 c5[c6] 3.Tb7 Lb8 4.Txb8#. On huomattava, että 1.Tc2? ei uhkaa 2.Tcb2, sillä 2.- Lxb2!, ja siirtoa 1.Tc1? seuraa (esim.1.- f6) 2.Tcb1 c5[6] 3.Tb7 Lb2!, eli vT:n on puolestaan varottava ylittämästä kriittistä ruutua b2!

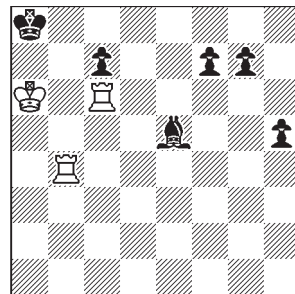
Sivumuunnelmissa 1.- c5 2.Txc5 (3.Tc8+), 1.- Lxc3 2.Te4 (3.Te8+) ja 1.- Ld6 2.Te3 (3.Te8+) valkea hyökkää joko c- tai e-linjaa pitkin ja musta joutuu joko 2. tai 3. siirrossa syöttämään L:nsä.

**K11** esittää kierto-Zepler-Loyd-kahdennuksen ja on samalla hyvä esimerkki ns. täydellisestä kiertomuodosta, jossa molemmat kahdennettavat nappulat ovat jo teemalinjalla, mutta ”väärässä järjestyksessä”, niin että – tässä tapauksessa – etummainen kiertää taaemman taakse: **1.Tf1!** b4 2.Da4 b3 3.Da7 b5 4.Dg1 b4 5.Txb1+ Lxb1 6.d3 Ka2 7.Da7#. VD ei temaattisessa mielessä tarvitsisi periaatteessa kuin kaksi siirtoa mennäseen g1:een (Dd1-g4-g1), mutta tässäkin tehtävässä ratkaisun pituus on perusteltu.

### Anti- eli vastamuotoja

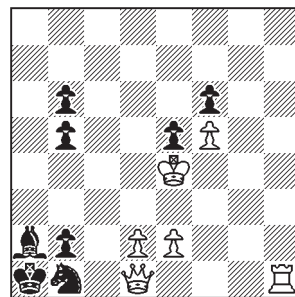
Kahdennussommitelmista esiintyy vielä ns. anti- eli vastamuotoja, joiden logiikka on siinä, että kahdennukseen pyrkivän suunnitelma joko tehdään tai

### K10. Siegfried Brehmer 1. kum. *Die Schwalbe* 1950



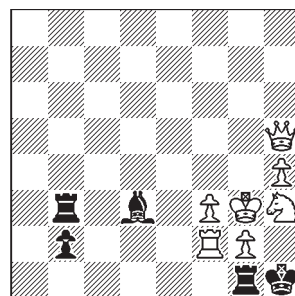
4# 3+6

### K11. Hans Ott 1. palk. *Schweizerische Schachzeitung* 1959



7# 6+8

### K12. Franz F. Palatz 1. palk. *Neue Leipziger Zeitung* 1932



5# 7+5

pyritään tekemään turhaksi. Tehtävä **K12** on kouluesimerkki, joka samalla esittää virtuaalisen (toteutumattoman) mustan Turton-kahdennuksen. Alkusiirto **1.Td2!** uhkaa 2.Dc5 ~ 3.Dg1+ Txg1 4.Rf2# – eli vanha pussimattisommitelma.

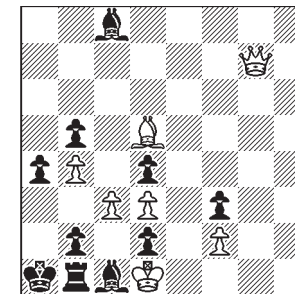
Nyt musta ylittää siirrolla 1.- Ta1 kriittisen ruudun b1, jotta se voisi pelata 2.- b1D, eikä valkean suunnitelma toimisi, sillä 3.- Dxg1:n jälkeen ruutu f2 on suojattu. Valkea vastaa nyt anti-Turtonilla, eli pakottaa mustan siirrolla 2.Td1+! luopumaan alkuperäisestä kahdennuksesta, ja nyt valkean pääaie taas toimii: 2.- Txd1 3.Dc5 b1D 4.Dg1+ Txg1 5.Rf2#.

Esimerkki **K13** taas esittää mustan anti-Turtonin, joka kuitenkin osoittautuu riittämättömäksi. Niinhän shakkitehtävissä yleensä käy, mutta mustan anti-Turtonin tarkoitus onkin joko viivyttää valkean suunnitelmaa yli annetun siirtoluvun, jolloin puolustusommitelma on onnistunut, ja näin koetelmassa eli temaattisessa houkutusessa käykin, tai sitten pakottaa valkea vaihtamaan suunnitelmaa.

Alkusiirto **1.Lg8!** uhkaa 2.Df7 Le6 3.Dxe6 (1.- Lb7 2.Df7 Ld5 3.Dxd5) ~ 4.Da2#, mutta 1.- Le6! estää sommitelman. Nyt valkea vaihtaakin suunnitelmaa: 2.Lxe6 a3/dxc3 3.Da7/Dxc3 a2/a3 4.Dxa2/Dxa3#, sillä uhrattuaan L:nsä musta on joutunut haitallisesti siirtopakoon.

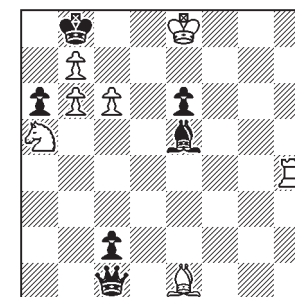
Myös Zepler-Loyd onnistuu anti-muodossa. Kuviossa **K14** voidaan olettaa (”leikkiä”), että musta on siirtänyt viimeksi 0.- Lh2-e5, jotta se pystyisi

### K13. Erich Zepler *Deutsches Wochenschach* 15.9.1923



4# 7+10

### K14. Erich Zepler *Teplitz-Schöner Kongreßbuch* 1923



5# 7+6

vastaamaan valkean suunnitelmaan 1.Tb4? Df4! 2.c7+ Lxc7 3.bxc7+ Dxc7 4.Rc6+ Dxc6+! Eli heikompi musta nappula olisi siirtynyt linjalla h2-c7 eteenpäin (metakriittisesti), jotta musta voisi vastata valkean sommitelmaan ensin 1.- Df4 ja sitten 4.Rc6+ Dxc6+! estäen vR:n matinteon.

Valkea kuitenkin pohjustaa sommitelmaansa pakottamalla mL:n ”taikaisin” kriittisen ruudun huonommalle puolelle: **1.Lg3!** (2.Lxe5#; 2.c7+ Lxc7 3.Lxc7#) Lxg3 2.Tb4 (3.c7+ Lxc7 4.bxc7+ Kxc7 5.b8D#) Df4 3.c7+ Dxc7 4.bxc7+ Lxc7 5.Rc6#.

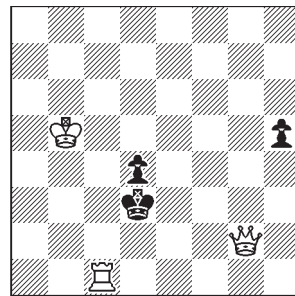
Kaikki edellä kuvatut Turton- ja Zepler-tyyppiset kahdennukset voidaan esittää antimuodoissaan, mutta nämä kolme esimerkkiä riittänevät. Teemaesimerkkien lukumäärän voisi lisäksi tuplata, sillä kaikki kahdennukset sopivat esitettäväksi sekä hyökkäys- (Idee im Angriff) että puolustussovitelmoina (Idee in der Verteidigung).

### Pseudo- eli näennäismuodot

Koko tämän kahdennusjärjestelmän ovat kehittäneet uussaksalaiset eli loogisen koulukunnan teoreetikot. He pitävät tärkeänä sitä, että kahdennus tapahtuu puhtaasti, eli kriittisen sovitelman ainoa tarkoitus on saattaa teemanappulat oikeaan järjestykseen, ja taaemman nappulan ainoa tehtävä on tukea edellä olevaa. Muut tapaukset ovat pseudo- eli näennäiskahdennuksia. Näistä omalla tavallaan kiinnostavista kahdennuksista annan vanhan esimerkin **K15**.

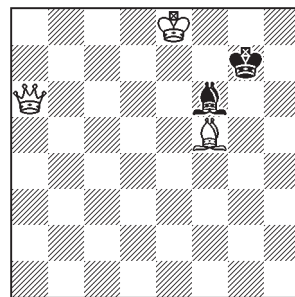
Koetelma on 1.Ta1? (1.- Kc3 2.Ta3#) Ke3! Ratkaisu **1.Th1!** (2.Th3#) Kc3 2.Th2 d3, Kb3 3.Db2#, 1.- Ke3 2.Th4 d3/Kd3 3.Te4/Th3#. Josef Breuer totea: ”Pseudo-Turton, sillä 1.Th1 ei tapahdu kahdennuksen vuoksi vaan jotta valkea voisi saada 4. rivin hallintaansa.” (Breuer s. 59). Jos oletamme, että mattisiirtona Ta3 ei olisi mahdollinen, vT voisi saada aikaan saman tehon kuin siirroilla 1.Th1 ja 2.Th2 pelaamalla vaikka 1.Ta1 Kc3 2.Ta2! (3.Dc2#) d3/Kd3 3.Db2/Df3#. Niinpä Th1:n ensisijainen tarkoitus onkin 1.- Ke3 2.Th4! Myös 1.Tb1 Kc3 2.Tb2

### K15. John Brown of Bridport *Illustrated London News* 29.4.1854



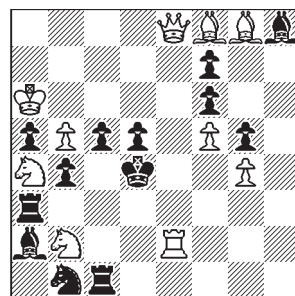
3# 3+3

### K16. Osmo Kaila *Enigmistica Popolare* 1933



3# 3+2

### K17. George M. Fuchs & J. Katlama *L'Éclairneur du Soir de Nice* 23.7.1929



4# 10+13

(3.Dd2#) Kd3 3.Tb3# kävisi päinsä. Lisättäköön vielä Breuerin kommenttiin se täsmennys, että kysymys on näennäis-kierro-Turtonista, ja on merkille pantavaa, että uussaksalaisen Breuerin arvio luomuksesta on kiittävä: ”Tehtävä, jossa on korkea taiteellinen sisältö.”

### Kahdennus ja valinta-alkusiirto

Sen sijaan tehtävät, joissa alkusiirtoon (tai myöhempäänkin esim. etunappulan siirtoon) liittyy valintaa siirtojen välillä, joiden kummankin (tai kaikkien) päämäärä on kuitenkin kahdennus, eivät tietenkään ole näennäismuotoja. Yksi tällainen esimerkki oli K07, jossa esiintyi houkutusessa Turton, ratkaisussa Zepler-kahdennus. Hyvin samannäköinen on suomalainen **K16**, yksi tunnetuimpia miniatyyrejämme maailmalla. Tehtävän yksi houkutus on 1.Le4? jatkona 1.- Kh6 2.Dxf6+ Kh5 3.Lf3#, mutta 1.- Kg8! (2.Dxf6 patti). Toinen yritys 1.Lb1? Kg8 2.Dd3! K~ 3.Dh7#, mutta nyt 1.- Kh6! 2.Dxf6+ Kh5 3.? Niinpä **1.Lc2!** ja nyt 1.- Kg8 2.Dd3 K~, L~ 3.Dh7# ja 1.- Kh6 2.Dxf6+ Kh5 3.Ld1#.

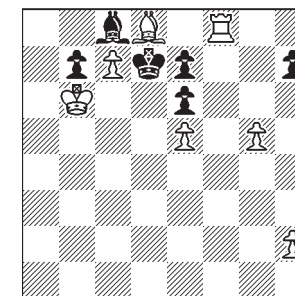
### Kahdennusteemoja

Ranskalaislaatija on lanseerannut nimeään kantavan Renaud-teeman: musta puolustautuu valkean kahdennusta vastaan kahdentamalla nappulansa, minkä jälkeen valkea käyttää hyväkseen mustan ensimmäisen nappulan liikkumattomuutta. **K17: 1.Ld6!** uhkaa 2.De7 Tac3 3.Lxc5+ Txc5 4.De3#,

minkä vuoksi musta kahdentaa T:nsä niin, että sillä säilyy kontrolli e3:een: 1.- Tc4 2.De7 Tac3 3.Dxf7!, ja nyt musta ei voi torjua uhkausta 4.Dxd5# c4:ssä syntyneen Seeberger-sulun vuoksi. Kahdennukset voivat ilmeisesti kummallakin olla mitä tyyppiä tahansa. Tässä tehtävässä valkea tekee Zepler-Loyd-kahdennuksen, johon musta vastaa Zepler-Brunner-kahdennuksella.

3. Palatz-teema kuuluu: samaa kriittistä siirtoa seuraa sekä intialainen että Turton-kahdennus, eli tehtävässä on kaksi muunnelmaa. Ideasta järjestettiin tuoreeltaan teematurnaus *Die Schwalbessa* 1930, mutta on ilo esitellä kotimainen **K18**, jossa teemaa rytydittää vielä esipelikin: \*1.- h6[5] 2.g6 h5[4] 3.g7 h4[3] 4.Tf7! h3, Ke8 5.Txe7#, mutta valkealta puuttuu tempo; niinpä **1.Th8!** ja nyt kaksi muunnelmaa: 1.- h6 2.g6 h5 3.g7 h4 4.g8D h3 5.De8# eli Turton-kahdennus, ja 1.- h5 2.g6 h4 3.g7 h3 4.g8L! Ke8 5.Lxe6# eli intialainen. Teema on toki esitettävissä 3-siirtoisenakin, mutta tässä 5#-muoto

### K18. Paavo J. Markkola 3. palk. *Suomen Shakki* 1945



5# 7+6

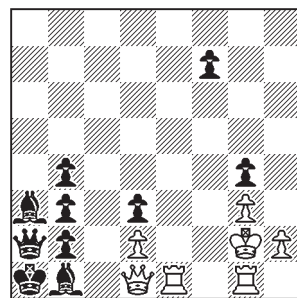
on hyvin perusteltu. Kaila toteaa tehtävästä *Lauantaishakkia*-kirjassa, että se ”kuuluu suomalaisten valiomonistiirtoisten pieneen joukkoon”. (LS s. 31)

Meillähän monistiirtoisiin erikoistuneita laatijoita ei ole koskaan ollut runsaasti. Viime vuosikymmenten merkittävin ”duo” on tässä suhteessa ollut Veikot Tamminen ja Hynönen, joilta Hynösen kokoelmassa on yksi Loyd-kahdennus **K19**. Koetelman 1.Te8? kumoo a 1.- f5 2.Df1 f4 3.Te1 f3+ 4.Kf2 patti. Oikein on **1.Te3!** f6 2.Df1 (uhkaus) f5 3.Te1 f4 4.Txb1+ Dxb1 5.Dxb1#. Valinta-alkusiirron itu tulee esiin muunnelmassa 1.- f5 2.Txd3 f4 3.Txb3 f3+/fxg3 4.Kf2/hxg3 Dxb3 5.Dxb1#. Huomattakoon täydellinen muoto, sillä alun perin molemmat kahdennusnappulat ovat jo valmiiksi teemalinjalla.

### Itsemattikahdennus

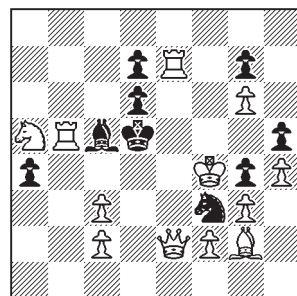
Periaatteessa kahdennukset ovat tehtävissä muissakin tehtävyytyypeissä kuin mattitehtävissä, kunhan logiikka ja puhtaus säilyvät. Rajoitun nyt esittämään kuitenkin vain yhden itsematin, jonka julkaisin jo aiemmin itsemattiarikkelini II osassa. Kyseinen klassikko **K20** esittää a-muodossa tavallisen Turtonin: **1.Df1!** a3 2.Te1 a2 3.De2 a1~ 4.De6+ dxe6 5.Te5+ dxe5#. B-muodossa tavoitteena on Loyd-kahdennus: **1.Tf7!** a3 2.De8 a2 3.Te7 a1~ 4.Te5+ dxe5 5.De6+ dxe6#. Jos kuitenkin tarkkoja ollaan, niin b-muodon kahdennus on ”pseudo”, sillä vT ei tarvitse

### K19. Veikko Tamminen & Veikko Hynönen 1. palk. ST 45 JT/III 1980–81 (ST 4/1981)



5# 7+10

### K20. Georges M. Fuchs Tijdschrift van den NSB 7/1927 Palkinto 1927



5i# b) Kf4→f5 12+9

vD:n tukea, vaan valkean on vain pelattava daami e8:aan, koska vaihtoehtoa ei ole. Teoriassa yksi vaihtoehto olisi ruutu a6, mutta Tb5 katkaisee tien sinne. Muuta vikaa ei logiikassa ole, sillä kummassakin muodossa on tärkeää, että nappulat ovat e-linjalla juuri siinä järjestyksessä, että D voi shakata joko 4. tai 5. siirrossa.

### Kertaus

Seuraavassa vielä luettelomaisesti esittelemäni kuusi kahdennustyyppiä kuvauksineen:

- Turton: Heikompi nappula siirtyy linjaa pitkin taakse, vahvempi tulee eteen.
- Loyd(-Turton): Vahvempi nappula siirtyy linjaa pitkin taakse, heikompi tulee eteen.
- Brunner(-Turton): Nappula siirtyy linjaa pitkin taakse, toinen samanarvoinen tulee eteen.
- Zepler(-Turton): Vahvempi nappula siirtyy linjalla eteenpäin, heikompi tulee taakse.
- Zepler-Loyd(-Turton): Heikompi nappula siirtyy linjalla eteenpäin, vahvempi tulee taakse.
- Brunner-Zepler(-Turton): Nappula siirtyy linjalla eteenpäin, toinen samanarvoinen tulee taakse.

Lisäksi näistä kaikista on olemassa kierto- ja vastamuodot. Ja ainakin teoriassa kahdennusten lukumäärä tuplaantuu, sillä ne voidaan esittää joko valkean tai mustan sommitelmina.

### Lähteet:

- Basistyj, Mark B. (ed.): *Slovar' terminov šahmatnoj kompozitsii*. Kiev 2004.
- Breuer, Josef: *Beispiele zur Ideengeschichte des Schachproblems*. Die Schwalbe: Düsseldorf 1982.
- Hannelius, Jan: *100 år finländska miniatyrer*. Walther Jørgensen: København 1984.
- *Lauantaishakkia*: Kustannusosakeyhtiö Kansanvalta: Helsinki 1973.
- Myllyniemi, Matti & Valtonen, Kari & Paavilainen, Jorma: *Veikko Hynösen shakkitehtäviä 1959–1986*. Suomen Tehtäväniekat: Helsinki 1991.
- Velimirović, Milan & Kovačević, Marjan: *2345 Chess Problems*. Anthology. Chess Informant: Beograd 1997.
- Velimirović, Milan & Valtonen, Kari: *Encyclopedia of Chess Problems. Themes and Terms*. Chess Informant: Beograd 2012.
- Yet another chess problem database (yacpdb)